

Leader Of the Day を導入したキャンプが 青少年のヒューマンコミュニティ創成マインドに及ぼす影響

堀松 雅博

キーワード：キャンプ, Leader Of the Day, ヒューマンコミュニティ創成マインド

The effect of camp with Leader Of the Day
on Human and Community Development Mindset of the youth

Masahiro Horimatsu

Abstract

The purpose of this study was to determine the effects of camp with Leader Of the Day (LOD) on Human and Community Development Mindset of the youth. Scale of revised version of Human and Community Development Mindset was administered three times (before camp, just after camp, and 1-month later) to youth who participated in High school camp (N=40) and University camp (1st group N=63, 2nd group N=81). Debriefing activity was conducted by camp counselors at the end of each LOD session, using Debriefing sheet developed by author. The results were as follows:

1. Human and Community Development Mindset of the youth improved and sustained after camp. It could not be concluded, however, that Leader Of the Day has directly influenced on Human and Community Development Mindset of the youth.
2. In case of both high school and University students, there were many awareness to 'leadership', especially 'instruction', by LOD. High school students were conscious of 'initiative action'. On the other hand, University students were conscious of 'considerate to others'. There were no differences in awareness by LOD between ages.

Key words: Camp, Leader Of the Day, Human and Community Development Mindset

I. 緒言

近年、人工知能などの発展に伴い、様々な分野で自動化が進められている。スーパーの自動レジや飲食店のセルフオーダー機能など、人とのコミュニケーションを介さずに目的を達成することができるようになってきている。また、携帯電話やSNSなどの普及に伴い、顔を合わせなくても、気軽にコミュニケーションをとることができるようになってきた。今後も、人工知能やコンピューター中心の社会になっていくことで、直接人と人との関わり合う機会が減少していく可能性が高い。しかし、社会において、直接人と関わる力は非常に重要な要素であると考えられる。

人工知能などの発展が進んでも、社会活動においてコミュニケーション能力やリーダーシップなどのソフトスキルは必要なスキルであると言える。大学生や大学院生が市民社会や他大学、他の研究領域の研究者と協力しながら、地域、NPO、行政、企業と協働することができる資質を、日潟ら(2008)は、「ヒューマンコミュニティ創成マインド(以下、HC創成マインド)」と定義し、正課外活動を行うことでHC創成マインドが向上するかを検討するなどの研究を進めている。人工知能などの発展に伴い、人との関わりが希薄化していくことが予想される今後の社会において「HC創成マインド」は、必要な資質であると考えられる。また、経済産業省(2005)は、職場等で求められる力にコミュニケーション能力や実行力、積極性などがあることと報告しており、それらの要素が含まれているHC創成マインドはこれからの社会を担う青少年に必要な資質であると言える。

HC創成マインドについての研究は、野外教育の分野でも進められている。及川ら(2012)は、グループワークを中心とした大学生の自己啓発キャンプが大学生

のHC創成マインドにどのような影響を及ぼすのかを検討し、リーダーシップ、プランニング、コミュニケーションの3つの能力がキャンプによって向上することを明らかにした。石田ら(2012)は、大学キャンプ実習が大学生のHC創成マインドに影響を及ぼすかを検討し、キャンプ実習によりHC創成マインドが向上することを明らかにしている。これらのことから、キャンプを行うことでHC創成マインドが向上すると言えるだろう。また、キャンプ指導によるHC創成マインドの変化を検討した研究もいくつか行われている。築山ら(2015)は、大学教育におけるキャンプ指導がHC創成マインドに影響を及ぼすのかを検討し、キャンプ指導はHC創成マインドを向上させることを明らかにしている。伊原ら(2015)は、大学生のキャンプ指導経験がHC創成マインドに及ぼす影響を検討し、キャンプ指導経験が長い者の方がHC創成マインドの得点が高いことを明らかにしている。以上のことから、キャンプ指導に関わることでHC創成マインドが向上すると考えられる。キャンプ指導は、直接人とコミュニケーションを取ったり、リーダーとしてグループの指揮を取らなければならない。そういった直接的な人との関わりがHC創成マインドを向上させると考えられる。

現在、多くのキャンプでは、教育的手法として各班にキャンプカウンセラー(以下、カウンセラー)と呼ばれる指導者(リーダー)を配置し、プログラムの指導や生活の援助を行っている。カウンセラーは、参加者との距離を適度に保ち、参加者の気づきや自立、学びの支援をしていくことがその役割である(高瀬, 2011)。カウンセラーとしてキャンプ指導を行うことでHC創成マインドが向上することは明らかになっているが(築山ら, 2015)、カウンセラーと

してキャンプに関わることでできる機会は限られている。

そこで、本研究では、「Leader Of the Day（以下、LOD）」という仕掛けに着目した。LOD とは、1 日の初めから終わりまでを参加者がリーダー役となって、仲間（グループ）を導くシステムである。また、LOD は1 日の終わりにふりかえりの時間が設けられており、そこで、リーダーへのフィードバックを行う。フィードバックにより、良かった点や改善点などの客観的な評価を得ることができ、リーダー以外のメンバーもリーダーを見ることによって自らのリーダーシップの参考にすることができる。LOD はアメリカの野外指導者養成団体 Wilderness Education Association が積極的に導入して指導者養成を行っている。LOD は、リーダー体験を通して、リーダーシップや実行力、判断力を育成することができ、国内でも野外教育指導者養成の現場や企業研修などで用いられている。

キャンプでは、参加者の中でリーダー（班長）を決めてキャンプを行うこともある。決めずに自然発生的にリーダーが出てくる場合もある。キャンプ指導を行うことで HC 創成マインドが向上することから、LOD というリーダー体験の仕掛けをキャンプに導入し、キャンプ参加者がリーダー体験を行うことでキャンプ参加者の HC 創成マインドをより向上させることができると考えられる。しかし、日本の野外教育の現場では LOD をテーマとした研究はあまり進められていない。そのため、LOD の効果や LOD による気づきの内容についても明らかにされていない。

そこで、本研究では LOD を導入したキャンプが青少年の HC 創成マインドに及ぼす効果及び LOD によるリーダーに対する気づきの内容を検討する。LOD を導入したキャンプを行うことによってキャンプ参加

者の HC 創成マインドが向上し、また、今後の社会でリーダーに必要な能力に参加者が気づくと予想される。本研究により、明らかになった結果は、有効な青少年教育の方法論や活用法を論じる際の根拠資料となることが期待される。また、キャンプ参加者の HC 創成マインドや今後の社会でリーダーに必要な能力を高めるために LOD を導入することの有効性を示唆することができる。

本研究では、LOD を導入したキャンプが青少年の HC 創成マインドに及ぼす影響を明らかにすることを目的とする。上記の目的を達成するために、次の2つの課題を設定した。

課題1：LOD を導入したキャンプが青少年の HC 創成マインドに及ぼす効果を明らかにする。

課題2：LOD を導入したキャンプにおける参加者のリーダーに対する気づきの内容を明らかにする。

II. 方法

1. 対象者

平成30年7月2日～6日に実施された広島県立神辺旭高等学校体育科のキャンプ実習に参加した高校1年生40名を対象者とした。また、平成30年8月29日～9月1日に実施された仙台大学キャンプ実習第1団に参加した大学生63名、平成30年9月3日～6日に実施された仙台大学キャンプ実習第2団に参加した大学生81名を対象者とした（表1）。

表1 対象者の属性及び人数

	高校	大学1団	大学2団
男	29	51	59
女	11	12	22
合計	40	63	81

2. キャンプの概要

2-1. 高校キャンプ実習

高校キャンプ実習は広島県立もみのき森林公園及びその周辺で行われた。プログラムは、1日目はキャンプに関する知識の習得、2日目～4日目は十方山ヘリアカー遠征、5日目は撤収、解散の予定であった。しかし、平成30年7月の豪雨の影響でプログラムが大きく変更した。実際のプログラムは、1日目にもみのき森林公園内へ遠征し、野外生活を行い、ビバーク（野営）をした。2日目はビバークサイトから小室井山山頂までリアカーで移動し、その後ベースキャンプへ移動し撤収を行った。3日目は、午前中に室内でイニシアティブゲームを行った。午後は、1日目とは別のビバークサイトへ移動し、そこで野外生活を行い、ビバークを行った。4日目は午前中にベースキャンプへ帰還し、撤収作業を行った。午後は4日目までのふりかえりを行い、全体で共有する会を行った。5日目は大雨で交通機関に影響が出始めていたことから、撤収活動をし、午前中でキャンプを終えた。

2-2. 大学キャンプ実習

大学キャンプ実習は宮城県白石市の南蔵王野営場（国立花山青少年自然の家管轄）及びその周辺山域で行われた。キャンププログラムは3日目の南蔵王縦走登山をメインプログラムとし、野外ゲームや野外炊事、沢登り、キャンプファイヤーなどであった。1日目は南蔵王野営場に到着後、開講式、野外ゲームを行った。野外ゲームは、アイスブレイクを目的としたレクリエーションゲームが行われた。環境整備（テント設営）では、班ごとにサイトに分かれてテント設営を行い、その後、各班で使用する調理器具などの装備配布が行われた。2日目の沢登りは、南蔵王野営場から1時間程の場所

にあるコガ沢を班ごとに登った。時間は1時間30分から2時間30分程度であった。沢登りから帰還後は、メインプログラムである3日目の南蔵王縦走登山の説明を行った。3日目の登山では、宮城県最高峰である屏風岳、3番目に高い不忘山を班ごとに縦走し、全行程約20kmの道のりを7～9時間かけて歩いた。3日目夜は、キャンプファイヤーを行い、ファイヤーゲームや「キャンプ」をテーマとしたスタンツ（寸劇）を行った。4日目は撤収作業を行い、配布された装備の返却やテント撤収、炊事場やサイトの掃除を行った。

3. LODの概要

3-1. 高校キャンプ実習

高校キャンプ実習でのLODは、グループのメンバーがリーダー、サブリーダーを担当し、カウンセラーと話し合い、担当する時間帯のプログラムの進行、指示の出し方、メンバーの役割分担、時間の管理、備品の管理などを行った。LODは、2日目から4日目までは午前と午後で区切り、1日2セッション行った。プログラムの関係で1日目は午後のみ、5日目は午前のみ行い、計8セッション行った。本来のLODは、1日単位でリーダーを行うが、全員必ず1セッション以上はリーダー及びサブリーダーを体験するため、前述の通りに修正をして行った。担当時間が終了したら、グループ全員でふりかえりを行った。ふりかえりの時間は15～30分程度であった。場所は、ビバーク中はテント周辺で、体育館での活動の際は体育館内で各班が干渉できない距離を保って行った。

3-2. 大学キャンプ実習

大学キャンプ実習でのLODは、LODの有無によるHC創成マインドの差を測定するために、大学キャンプ実習の1団

は LOD を導入しない統制群とし、2 団を LOD を導入した実験群とした。グループのメンバーがリーダー、サブリーダーを担当し、カウンセラーと話し合い、担当する日のプログラムをどのように進めていくのか、指示の出し方、メンバーの役割分担、時間の管理などを行った。LOD は、1 日 1 人がリーダー、サブリーダーを行った。実習日程よりも班構成人数が多かったため、全員がリーダーを行うことができなかったが、サブリーダーの回数をリーダーを行う参加者より回数を増やすことで体験の差を補った。リーダーを行うタイミングはキャンプ初日の昼食時にカウンセラーの進行で決定した。担当した日の全プログラムが終了した夜に、各班でふりかえりを行った。ふりかえりの時間は 10 分～20 分程度であった。場所は、キャンプ生活をしている各サイトであった。

4. 調査内容

4-1. HC 創成マインド

キャンプに参加することによって青少年

の HC 創成マインドがどのように変化したかを測定するために、森口ら（2009）が作成した HC 創成マインド評価尺度改訂版を用いた。この尺度は、協働するために欠かすことのできない重要な資質または能力を測定するために開発されたもので、「リーダーシップ能力」5 項目、「コミュニケーション能力」6 項目、「マネジメント能力」4 項目、「プランニング能力」6 項目、「ネゴシエーション能力」6 項目の、5 因子 27 項目から成り（表 2）、「よく当てはまる（4 点）」、「当てはまる（3 点）」、「あまり当てはまらない（2 点）」、「まったく当てはまらない（1 点）」の 4 件法で回答するものであった。

4-2. LOD によるリーダーに対する気づき

LOD によるリーダーに対する気づきの内容を明らかにするために、筆者が作成したふりかえりシートを用いた。ふりかえりシートは、リーダー・サブリーダー用とフォロワー用があり、担当した役割のふりかえりシートを用いた。リーダー・サブリーダー用のふりかえりシートは、リーダーとして

表 2 HC 創成マインド評価尺度改訂版の因子名と項目

因子	項目
リーダーシップ	集団で行動するときに先頭に立ってみんなを引っ張っていくことができる
	メンバーに対して的確な指示が出せる
	自分が行動を起こすことによって、周りの人を動かすことができる
	メンバーの失敗に対して責任を持つことができる
コミュニケーション	相手の質問に対して的確に答えることができる
	私は初対面の人でも気軽に話すことができる
	自分の意見を相手に伝えることができる
	相手の話を積極的に聞く姿勢をとることができる
ネゴシエーション	メンバーに対して、受容的、肯定的な態度をとるように心掛けている
	相手が納得できるように話すことができる
	自分のことを理解してもらるように話すことができる
	相手と自分の意見が食い違った場合、相互に有益な妥協点を見出せる
マネジメント	相手の要求を考えて、自分の提案を修正できる
	相手と自分の意見が異なっても、話し合いを重ねる中で、意見の折り合いをつけることができる
	交渉相手の感情を逆なですずに、合意に達することができる
	相手の要求が自分の意図に反しても、平常心で柔軟に対応できる
プランニング	論理的に自分の考えを述べ、相手を納得させることができる
	周囲の人や物事との関係を理解できる
	自分の置かれた環境・状況をよく理解している
	周りの人々の役割と自分の関係をよく認識している
プランニング	自分に課せられた役割や使命をしっかりと自覚している
	何かに取り組む際に、先を見通して計画を立てることができる
	取り組むべき課題を明確に分析している
	さまざまな情報源から情報を集め、それを活用することができる
プランニング	数多くの情報の中から、本当に自分に必要な情報を吟味し、手に入れることができる
	仕事をすると共に、順序立てて何をどうやって取り組んでいけばよいかを決めることができる
	目標達成の手段・方法を考え確実に進めていくことができる

意識したこと、上手くいったこと、難しかったこと、リーダー体験が学校や部活に活かせることの4項目を自由記述するものであった。フォロワー用のふりかえりシートは、リーダー、サブリーダーの良かった点、改善点、リーダーから学んだこと、フォロワーとして学校や部活動で活かせることの4項目を自由記述するものであった。

5. 調査の手続き

キャンプによるHC創成マインドの推移を測定するために、対象者に対し、「ヒューマンコミュニティ創成マインド評価尺度改訂版」を用いた調査を、キャンプ直前、キャンプ直後の計2回行った。キャンプ直前の調査は、キャンプ実習の開講式直前に参加者に配布してその場で回収した。キャンプ直後は、各班のカウンセラーを通して配布し、回収を行った。また、大学キャンプのみ、キャンプ1ヶ月後に3回目の調査を行った。青少年を対象としていることから、HC創成マインドという言葉の意味や内容を理解することが難しいと判断し、調査では、HC創成マインドを説明の中にある「協働」という言葉を援用して、「協働力」と表記を変更した。LODのふりかえりシートも、各班のカウンセラーを通じて配布し、回収を行った。

6. 分析方法

キャンプにおけるHC創成マインドの推移を明らかにするために、時期×群の二要因分散分析を行った。分析ソフトは、IBM SPSS ver.25を使用した。また、LODによるリーダーに対する気づきの内容を明らかにするために、自由記述によって得られたデータをコード化し、単純集計を行った。また、自由記述で得られたデータをKH Coderを用いて品詞分析を行った。

Ⅲ. 結果・考察

1. HC創成マインドの推移

キャンプ参加者のHC創成マインドの推移を比較するために、時期(2水準)と群(3水準)を要因とした二要因分散分析(混合計画)を行ったところ(表3)、HC創成マインド(合計点)において交互作用が認められた($F(2,175) = 2.88, p < .10$)。単純主効果の検定を行ったところ、すべてのキャンプでキャンプ後にかけて有意に向上していた(図1)。キャンプ前の時点で高校生と大学生の間に有意差が見られたため、キャンプ前の得点を共変量として、キャンプ直後の得点を共分散分析によって比較した。その結果、高校キャンプ実習の方が大学キャンプ実習1、2団より有意に高かった。

表3 HC創成マインドの平均点、標準偏差及び分析結果

	キャンプ前		キャンプ直後		時期		群		交互作用		共分散分析	
	Mean	SD	Mean	SD	F値	p	F値	p	F値	p	F値	p
HC創成マインド (合計点)	79.08	11.83	91.05	10.14	147.34 ***		9.97 ***		2.88 †		6.63 **	
	73.41	9.07	81.27	12.12								
	73.53	10.11	81.27	11.09								
リーダーシップ	14.05	2.60	16.55	2.16	150.48 ***		18.58 ***	高校>大学1,2団	0.38		-	
	11.92	2.27	14.00	2.77								
	11.78	2.29	14.11	2.59								
コミュニケーション	18.02	3.12	20.55	2.45	75.57 ***		6.74 **		2.47 †		6.43 **	
	16.86	2.72	18.34	3.30								
	16.86	2.90	18.30	2.81								
ネゴシエーション	17.83	3.18	20.08	2.63	64.36 ***		4.30 *	高校>大学1団	0.28		-	
	16.86	2.72	18.34	3.30								
	16.86	2.90	18.30	2.81								
マネジメント	12.65	2.20	14.25	1.79	70.44 ***		9.36 ***	高校>大学1,2団	1.11		-	
	11.61	1.57	12.80	2.00								
	11.84	1.67	12.87	1.67								
プランニング	16.53	2.87	19.63	2.67	67.72 ***		3.30 *		4.40 *		-	
	16.36	2.62	18.00	3.05								
	16.15	3.08	17.47	3.31								

上段: 高校キャンプ(LODあり) 中段: 大学キャンプ1団(LODなし) 下段: 大学キャンプ実習2団(LODあり)

†p<.10 *p<.05 **p<.01 ***p<.001

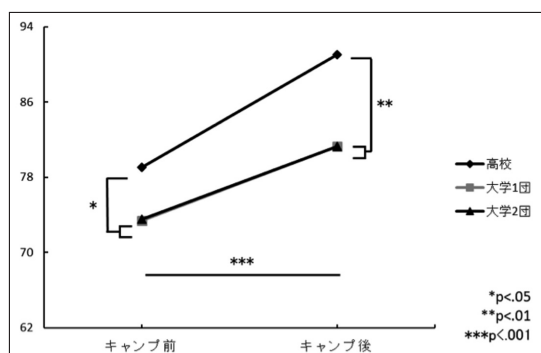


図1 HC 創成マインド（合計点）の変化

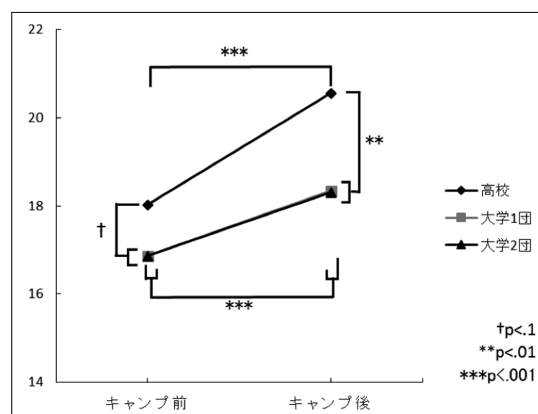


図3 プランニング因子の変化

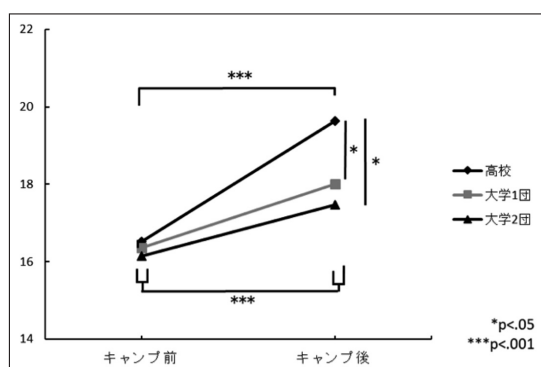


図2 コミュニケーション因子の変化

HC 創成マインドの各因子においても同様の分析を行ったところ（表3）、すべての因子で時期、群において有意差が認められ、「コミュニケーション」因子において10%水準の交互作用が、「プランニング」因子において5%水準の交互作用が認められた。その他の因子については交互作用は認められなかった。交互作用が認められた因子について、単純主効果の検定を行ったところ、すべてのキャンプでキャンプ後に有意に向上していた（図2、3）。また、プランニング因子において、キャンプ前に有

意差がみられたことから、キャンプ前の得点を共変量として、キャンプ直後の得点を共分散分析した結果、高校キャンプ実習のほうが大学キャンプ実習両団よりも得点が有意に高かった。

以上の結果から、キャンプを行うことでHC 創成マインドが向上することが明らかになった。さらに高校キャンプ実習は大学キャンプ実習第1団、第2団よりもHC 創成マインドの得点が高くなったと言える。

2. 同一キャンプ内の LOD の有無による比較

LOD を導入したキャンプを行うことで1ヶ月後までHC 創成マインドの向上が維持するかを確認するために、時期（3水準）と群（2水準）を要因とした二要因分散分析（混合計画）を行ったところ（表4）、合計点及びすべての因子において、時期の主効果に有意差が見られたが、群の主効果

表4 HC 創成マインドの平均点、標準偏差及び分析結果

	キャンプ前		キャンプ直後		キャンプ1ヶ月後		時期		群		交互作用	
	Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD	F値	p	F値	p	F値	p
合計点	73.41	9.07	81.27	12.12	79.98	13.41	34.65	***	0.33		0.90	
	73.53	10.11	81.27	11.09	82.56	13.56	前<直後,1ヶ月後					
リーダーシップ	11.92	2.27	14.00	2.77	13.73	2.73	57.69	***	0.22		0.94	
	11.78	2.29	14.11	2.59	14.24	2.73	前<直後,1ヶ月後					
コミュニケーション	16.86	2.72	18.34	3.30	17.93	3.33	15.75	***	0.10		0.44	
	16.86	2.90	18.30	2.81	18.37	3.43	前<直後,1ヶ月後					
ネゴシエーション	16.86	2.72	18.34	3.30	17.88	3.29	21.19	***	1.44		0.63	
	16.86	2.90	18.30	2.81	18.69	3.20	前<直後,1ヶ月後					
マネジメント	11.61	1.57	12.80	2.00	12.56	2.41	17.88	***	1.05		0.38	
	11.84	1.67	12.87	1.67	13.00	2.43	前<直後,1ヶ月後					
プランニング	16.36	2.62	18.00	3.05	17.88	3.32	20.48	***	0.08		1.16	
	16.15	3.08	17.47	3.31	18.25	3.40	前<直後,1ヶ月後					

上段：大学キャンプ1団（LODなし） 下段：大学キャンプ実習2団（LODあり）

***p<.001

及び交互作用については、どの因子においても有意差は見られなかった。

3. LOD によるリーダーについての気づき

1) リーダーによる記述データ

高校キャンプ実習と大学キャンプ実習でリーダーを体験した参加者の回答をコード化し、集計したところ、LOD でリーダーを行ったキャンプ参加者がリーダーを行う上で意識したことは、高校生は「指示」、「自ら動く」が最も多く、大学生は「周りを見る」、「時間」が多かった。KH Coder によるテキストマイニングの結果では、高校生は「指示」が最も多く、大学生は「リーダー」であった。高校生、大学生とも、「指示」についての意識が多かったが、それ以外は異なっていたと言える。しかし、上手くいったことにおいては、高校生、大学生とも「指示」が最も回答数が多かった。難しいと感じたことについても、単純集計、テキストマイニングの両方の結果は、高校生、大学生ともに「指示」が最も多く、ほぼ同じ結果であったと言える。つまり、高校生と大学生では、リーダーをする際に意識する点に違いは見られるが、実際にリーダーを体験して感じる内容に大きな違いはないと考えられる。

2) フォロワーによる記述データ

高校キャンプ実習と大学キャンプ実習で行った LOD でフォロワーだった参加者の回答（リーダーに対する気づき）をコード化し、集計したところ、フォロワーから得られた回答で、良かったところとリーダーから学んだことの記述が多かった内容として、高校生、大学生共に「自ら動く」と「指示」が多かった。また、KH Coder によるテキストマイニングの結果からも、「行動」、「自分」、「指示」が多くあげられた。改善すべきところで得られた回答においては、単純

集計、テキストマイニングの両方とも「指示」が最も多く集まった。

以上の結果から、フォロワーがリーダーから学んだことは、高校生、大学生で大きな違いはなかったことが推察された。

IV. まとめ

本研究の目的は、LOD を導入したキャンプが、青少年の HC 創成マインドに及ぼす影響を明らかにすることであった。高校キャンプ実習参加者 40 名、大学キャンプ実習第 1 団 63 名、第 2 団 81 名を対象に、HC 創成マインド評価尺度改訂版による調査をキャンプ前、キャンプ直後（大学生のみキャンプ 1 ヶ月後）に行った。また、LOD による気づきを把握するために、筆者が独自に作成したふりかえりシートを用い、毎日の LOD ふりかえり時に記述を求めた。結果は以下の通りである。

- 1) キャンプを行うことで、青少年の HC 創成マインドが向上することが明らかになった。ただし、LOD がキャンプ参加者の HC 創成マインドに直接的に影響したとは言えなかった。
- 2) LOD による気づきで、高校生・大学生は、リーダーシップに関する気づきが多く、特に「指示」に偏りが見られた。高校生は「自ら動く」ことを意識しているが、大学生は「周りを見る」ことを意識しており、年代によって意識している内容が異なっていることが明らかになった。しかし、実際にリーダーを体験することによる気づきには、年代の差は見られなかった。

以上の結果から、LOD は、どのようなキャンプにおいても高い成果を上げるわけではないが、キャンプのプログラムの枠組みを LOD に適したものにすることや、適切な指導者を配置することで成果を上げることができると考えられる。プログラムの

内容や時間の枠組みについては、参加者が試行錯誤できるように、参加者の意見やアイデアが反映できるようなものであることが望ましい。また、LOD についての知識や経験のあるカウンセラーが指導することで、グループの主体性を引き出し、グループで出た意見を実現化する支援を行うことができ、さらに、グループに対して適切なフィードバックを与えることができると考えられる。

LOD は、リーダーシップや判断力、実行力などを向上させることをねらいとした野外活動やキャンプ、次世代のリーダーを育成するための企業研修などに適していると考えられる。そのため、キャンプのねらいに合わせて、柔軟に導入していくことが大切である。今後は、様々なキャンプで LOD を導入して調査をしていくことや、条件を統制したキャンプで比較する必要がある。

引用文献・参考文献

- 1) 日潟淳子, 森口竜平, 小山田祐太, 齊藤誠一, 城仁士 (2010) 正課外活動によるヒューマンコミュニティ創成マインドの変化. 神戸大学大学院人間発達環境学研究科紀要, 4(1):127-133.
- 2) 伊原久美子, 橋本啓, 竹内靖子, 寺田周平, 國吉啓介 (2015) 大学生のキャンプ指導経験がヒューマンコミュニティ創成マインドに及ぼす影響. 日本野外教育学会第 18 回大会プログラム・研究発表抄録集, 52-53.
- 3) 石田頼識, 中島優友, 裏汁枝里子, 築山泰典 (2012) 大学キャンプ実習が教育効果に及ぼす影響—HC 創成マインドに着目して—. 九州レジャー・レクリエーション研究, 39(1):23-40.
- 4) 経済産業省 (2005) 社会人基礎力に関する研究会「中間取りまとめ」.

http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/kisyoryoku_chosa.html.

- 5) 及川未希生, 伊藤緑 (2012) グループワークを中心とした大学生の自己啓発キャンプがヒューマンコミュニティ創成マインドに及ぼす影響. 日本野外教育学会第 15 回大会プログラム・研究発表抄録集, p.92-93
- 6) 高瀬宏樹 (2011) 野外教育と組織キャンプ. 星野敏男 & 金子和正, 自然体験活動研究会 (編), 野外教育の理論と実践. 東京: 杏林書院, 35-39.
- 7) 築山泰典, 石田頼識, 橋本和俊, 門田卓史 (2015) 大学教育における野外教育指導者養成プログラムの効果: 社会人基礎力から検討. 福岡大学スポーツ科学研究, 47(1):1-10.
- 8) 森口竜平, 日潟淳子, 小山田祐太, 齊藤誠一, 城仁士 (2009) ヒューマンコミュニティ創成マインド評価尺度改訂版の開発. 神戸大学大学院人間発達環境学研究科研究紀要, 3(1):87-91.